



Modelado y Animación 3D (Especialización Videojuegos)

1. Introducción al diseño y arte de videojuegos.
 - Historia de los Videojuegos.
 - Clasificación de los videojuegos.
 - Géneros de los videojuegos.

2. Bases de diseño de videojuegos, espacio y estructuras.
 - Desarrollo de videojuegos
 - Industria de los videojuegos.
 - Roles.
 - Proceso de desarrollo.

3. Interfaz del software de modelado, herramientas, materiales, texturas, rigging y animación.
 - Introducción al arte de los videojuegos.
 - Interface del software.
 - Utilización de herramientas de transformación.
 - Unidades de medida.
 - Modelado básico con polígonos.
 - Extrusión de caras, bordes y vértices.
 - Suavizado de objetos.
 - Teoría básica sobre shaders.
 - Materiales básicos.
 - Texturas 2D
 - Proyecciones Uv.
 - Interacción con software de retoque digital.
 - Desarrollo de personaje
 - Arte conceptual.
 - Modelado.
 - Texturizado (Zbrush).
 - Rig (Bípedo).
 - Skin.
 - Animación.